

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN  
DATAR DAN BANGUN RUANG MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF DENGAN PERMAINAN *POISON* SISWA KELAS V  
SEKOLAH DASAR NEGERI 002 KUAPAN KECAMATAN  
TAMBANG KABUPATEN KAMPAR**



**Oleh**

**DERITA KOMALA DEWI**

**NIM. 10711000025**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1432 H/2012 M**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN  
DATAR DAN BANGUN RUANG MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF DENGAN PERMAINAN *POISON* SISWA KELAS V  
SEKOLAH DASAR NEGERI 002 KUAPAN KECAMATAN  
TAMBANG KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi  
Diajukan untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Islam  
(S.Pd.I)



**Oleh**

**DERITA KOMALA DEWI**

**NIM. 10711000025**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1432 H/2012 M**

## ABSTRAK

**Derita Komala Dewi (2011) :** Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Dengan Permainan *POISON* Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang siswa kelas V SDN 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, teknik tes, dan dokumentasi.

Berhasilnya penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* pada mata pelajaran matematika, diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada sebelum tindakan siswa yang tuntas hanya mencapai 13 orang (50,00) siswa yang tuntas, sedangkan 13 orang siswa (50,00%) belum tuntas. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 18 orang (69,23%) siswa yang tuntas. Sedangkan 8 orang siswa (30,77%) belum tuntas. Sedangkan pada siklus II ketuntasan siswa telah melebihi 75%, yaitu dengan ketuntasan sebesar 88,46% atau sekitar 23 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65.

**ديريتا كومالا ديوي (2011): تحسين النتائج الدراسية لدرس الرياضية عن المادة الأشكال  
الفارغة بواسطة خطة التعليم التعاونية  
بلعب فيسون لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية  
الحكومية 002**

الهدف من هذا البحث لوصف تطبيق خطة التعليم التعاونية مع لعب فيسون بحيث يطور  
النتائج الدراسي لدرس الرياضية عن المادة الأشكال المسطحة و الأشكال الفارغة لطلبة الصف  
الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية 002 كوافان بمركز تامبانغ منطقة كمبار. وجمعت البيانات  
في هذا البحث بواسطة الأساليب منها الملاحظة، الاختبار و التوثيق.  
وأدرك نجاح خطة التعليم التعاونية مع لعب فيسون لدرس الرياضية من زيادة النتائج  
الدراسية قبل العملية، فيا لدور الأول و الثاني. كان الطلاب الناجحون قبل العملية نحو 13 طالبا  
(5،00) وفشل نحو 13 طالبا (50،00 في المائة). ويزداد الطلاب الناجحون في الدور الأول  
نحو 18 طالبا (69،23 في المائة وفشل نحو 8 طالبا (30،77 في المائة). وقد تجاوز نجاح  
الطلاب فيا لدور الثاني 75 في المائة وهي نحو 88،46 في المائة أو بقدر 23 طالبا.

## **ABSTRACT**

**Derita Komala Dewi (2011): Improving Mathematic Learning Achievement On Level Form And Space Form Through Cooperative Learning Strategy With Poison Game At The Fifth Year Of Public Elementary School 002 Kuapan District Of Tambang Kampar Regency.**

The aim of this research is to describe the implementation cooperative learning strategy with POISON game that could improve mathematic learning achievement on level form and space form at the fifth year of public elementary school 002 Kuapan district of Tambang Kampar regency. In collecting the data, the writer uses some techniques namely observation, test, and documentation.

The success of cooperative learning strategy with POISON game is known from the improving of students' achievement before an action on the first cycle and second cycle. The successful students before action is about 13 students (50,00%) and 13 student failed (50,00%). On the first cycle, the successful students increase and are 18 students (69,23%) and 8 students (30,77%) failed. On the second cycle, students' achievement has exceeded minimum criteria it is 75% and the number is 88,86% or 23 students succeed and 23 students have achieved criteria score specified it 65.

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PENGHARGAAN .....	vi
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
 BAB I      PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
 BAB II      KAJIAN TEORI.....	 7
A. Kerangka Teoretis .....	7
B. Hipotesis Tindakan .....	15
C. Penelitian yang Relevan.....	15
D. Indikator Keberhasilan .....	16
 BAB III     METODE PENELITIAN.....	 19
A. Objek dan Subjek Penelitian .....	19
B. Tempat Penelitian .....	19
C. Rancangan Penelitian .....	19
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	22
E. Teknik Analisis Data .....	23
 BAB IV     HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 26
A. Deskriptif <i>Setting</i> Penelitian .....	26
B. Hasil Penelitian .....	32
C. Pembahasan .....	54
D. Pengujian Hipotesis .....	61
 BAB V      PENUTUP .....	 62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Keadaan Guru .....	29
2. Keadaan siswa .....	30
3. Keadaan Sarana dan Prasarana .....	31
4. Hasil Belajar Siswa Pada Sebelum Tindakan .....	32
5. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Pertama (Siklus I).....	36
6. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Kedua (Siklus I) .....	37
7. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Ketiga (Siklus I) .....	37
8. Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 (Siklus I) .....	38
9. Aktivitas siswa Pada Pertemuan Pertama (Siklus I) .....	39
10. Aktivitas siswa Pada Pertemuan Kedua (Siklus I).....	40
11. Aktivitas siswa Pada Pertemuan Ketiga (Siklus I) .....	40
12. Rekapitulasi Aktivitas siswa Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 (Siklus I) .....	41
13. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	42
14. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 4 (Siklus II) .....	47
15. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 5 (Siklus II) .....	48
16. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 6 (Siklus II) .....	49
17. Rekapitulasi Aktivitas Pertemuan 4, 5, dan 6 (Siklus II) .....	49
18. Aktivitas siswa Pada Pertemuan 4 (Siklus I) .....	50
19. Aktivitas siswa Pada Pertemuan 5 (Siklus I) .....	51
20. Aktivitas siswa Pada Pertemuan 6 (Siklus I) .....	52
21. Rekapitulasi Aktivitas siswa Pada Pertemuan 4, 5, dan 6 (Siklus I) .....	52
22. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II .....	53
23. Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan II .....	55
24. Rekapitulasi Aktivitas siswa Pada Siklus I, dan Siklus II .....	57
25. Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Dari Sebelum Tindakan, Siklus I, II dan Siklus III .....	59

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I, Dan Siklus II .....	56
2. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I, Dan Siklus II.....	58
3. Grafik Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Sebelum Tindakan, Siklusi, Dan Siklus II .....	60



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Mata pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran dalam muatan kurikulum yang merupakan pelajaran pokok di SD yang mempunyai tujuan diantaranya agar peserta didik : meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan, dan memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang, serta memiliki sifat saling menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>1</sup> Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, bahwa tujuan matematika adalah menjadikan siswa berfikir logis, ketelitian dan kesadaran kekurangan, memberikan kepuasan dalam usaha memecahkan masalah yang menantang, dan tepat dalam pemecahan masalah, serta memiliki rasa ingin tahu dalam pemecahan masalah

Agar tujuan pembelajaran matematika dan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik, maka perlu strategi yang tepat. Strategi pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat memahami isi pembelajaran, karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran

---

<sup>1</sup> Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta, Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006, hlm. 40.

Erman Suherman menjelaskan seorang guru disadari atau tidak, harus memilih strategi tertentu agar pelaksanaan pembelajaran di kelas berjalan lancar dan hasilnya optimal. Tidak ada seorangpun guru yang tidak mengharapkan demikian, karena setiap individu guru masih mempunyai nurani yang peka terhadap anak didiknya. Tidak ada guru yang menginginkan kondisi pembelajaran yang kacau dengan hasil belajar yang jelek, sehingga setiap guru pasti akan mempersiapkan strategi pembelajaran yang matang dan tepat.<sup>2</sup>

Berhubungan dengan hal di atas, berdasarkan wawancara penulis di kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, berbagai upaya guru matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, yaitu sebagai berikut :

1. Menggunakan media pembelajaran, seperti media gambar yang berhubungan dengan materi bangun datar dan bangun ruang.
2. Menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran, dan tanya jawab dari guru.
3. Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang penulis lakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar masih ditemui gejala-gejala rendahnya hasil belajar matematika yaitu sebagai berikut:

1. Dari 26 siswa hanya 13 orang (50 %) siswa yang hasil belajarnya telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65.

---

<sup>2</sup> Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia, 2004, hlm. 5-6

2. Dari 5 soal yang diberikan, hanya 3 soal yang dapat dikerjakan siswa. Sedangkan yang lainnya tidak dapat dikerjakan siswa.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Persoalannya adalah bagaimana cara menerapkan pembelajaran matematika, sehingga siswa dapat memahami dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dipandang memberikan kontribusi dalam upaya perbaikan pembelajaran matematika adalah strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON*.

Banyak permainan matematika yang bisa diambil dari pengalaman kompetitif menjadi kooperatif. Permainan *POISON* merupakan contoh yang bagus. *POISON* artinya adalah racun. Dalam penerapannya siswa diberikan tiga belas objek yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa, satu diantaranya terdapat tulisan *POISON*. Jika diantara siswa dalam pasangan mendapatkan objek yang bertuliskan *POISON*, maka pasangan tersebut dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab tugas tersebut dengan benar.<sup>3</sup>

John Dabell menjelaskan dengan Permainan *POISON* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Sehingga konsentrasi siswa lebih meningkat dalam belajar, dan siswa dapat berpikir dan bekerja secara matematis.<sup>4</sup>

Berdasarkan gejala-gejala dan pendapat John Dabell di atas, maka menjadi suatu alasan bagi penulis untuk melakukan penelitian menerapkan strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan

---

<sup>3</sup> Shlomo Sharan, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Imperium, 2009, hlm. 355

<sup>4</sup> John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, Jakarta: Erlangga, 2009, hlm. xiii

Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Dengan Permainan *POISON* Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”**.

## **B. Penegasan Istilah**

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah maka, perlu dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.<sup>5</sup>
2. Strategi Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.<sup>6</sup>
3. Permainan *POISON* merupakan permainan dengan memberikan siswa tiga belas objek yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa, satu diantaranya terdapat tulisan *POISON*. Jika diantara siswa dalam pasangan mendapatkan objek yang bertuliskan *POISON*, maka pasangan tersebut dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab tugas tersebut dengan benar.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press, 2004, hlm. 77

<sup>6</sup> Etin Solihatin, *Kooperative Learning*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007, hlm 4

<sup>7</sup> Shlomo Sharan, *Loc.Cit.* hlm. 355

### C. Rumusan Masalah

Bertolak dari pembatasan masalah, maka penulis dapat merumuskan masalahnya yaitu “Bagaimana penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang siswa kelas V SDN 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar?”.

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang siswa kelas V SDN 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

#### 2. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat antara lain:

- a. Bagi Sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran di sekolah, terutama pada mata pelajaran matematika.
- b. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti yang ingin menindak lanjuti hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi landasan berpijak untuk meneliti lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas.

- d. Bagi siswa, dapat mengembangkan potensi sesuai dengan kemampuan sendiri, dan serta memiliki rasa ingin tahu dalam pemecahan masalah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1 Pengertian Strategi Pembelajaran Kooperatif**

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil peserta didik untuk bekerjasama dalam rangka mengoptimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>1</sup>

Mohamad Nur menjelaskan strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi-strategi kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar, sampai pemecahan masalah yang kompleks. Dalam strategi pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya.<sup>2</sup>

Slavin menjelaskan strategi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar secara kelompok. Pada pembelajaran ini siswa dikelompokkan. Para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan guru, dimana anggota timnya heterogen yang terdiri dari siswa berprestasi tinggi,

---

<sup>1</sup> Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT.Refika Aditama, 2009, hlm.

<sup>2</sup> Mohamad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hlm. 1-2

sedang, dan rendah, laki-laki dan perempuan, dan berasal dari latar belakang etnik berbeda.<sup>3</sup>

Berdasarkan teori sebelumnya, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil peserta didik untuk bekerjasama dalam rangka mengoptimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar

## **2 Ciri-Ciri Strategi Pembelajaran Kooperatif**

Martimis Yamin menjelaskan bahwa ciri-ciri strategi pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Siswa belajar dalam kelompok kecil, untuk mencapai ketuntasan belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Diupayakan agar dalam setiap kelompok siswa terdiri dari suku, ras, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda.
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada individual.<sup>4</sup>

## **3 Peran Guru Dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif**

Martimis Yamin menjelaskan peran guru dalam strategi pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.

---

<sup>3</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media, 2008, hlm. 8.

<sup>4</sup> Martimis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008, hlm. 74-75



- b. Menyampaikan informasi.
- c. Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- d. Memantau kelompok siswa dan membimbing di mana perlu.
- e. Evaluasi dan umpan balik dan memberikan penghargaan.<sup>5</sup>

#### 4 Macam-Macam Strategi Pembelajaran Kooperatif

Richard L. Arends menjelaskan strategi pembelajaran kooperatif ada bermacam-macam dengan memiliki variasi yang berbeda satu sama lain, antara lain sebagai berikut :

- a. STAD (*Student Teams Achievement Divisions*)
- b. Jigsaw (Kelompok Ahli)
- c. GI (*Group Investigation*)
- d. TPS (*Think-Pair-Share*)
- e. NHT (*Number Heads Together*)
- f. *Round Robin*
- g. *Pair Checks*
- h. *Time Tokens*
- i. Permainan POISON
- j. Team Interviews
- k. Team Murals.<sup>6</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran yang berbentuk kooperatif ada bermacam-macam. Sedangkan strategi

---

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm. 75

<sup>6</sup> Richard L. Arends, *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 13-29

pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah permainan *POISON*.

## 5 Strategi Pembelajaran Kooperatif Dengan Permainan *POISON*

Strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* dikembangkan oleh Burns pada tahun 1991, merupakan salah satu permainan kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penerapannya siswa diberikan tiga belas objek yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa, satu diantaranya terdapat tulisan *POISON*. Jika diantara siswa dalam pasangan mendapatkan objek yang bertuliskan *POISON*, maka pasangan tersebut dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab tugas tersebut dengan benar.<sup>7</sup>

Langkah-langkah strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* adalah sebagai berikut :

- a. Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran secara singkat.
- b. Siswa duduk dalam berpasangan
- c. Tiap pasangan siswa mengambil 1 objek yang terletak di atas meja guru.
- d. Tiap pasangan siswa membuka objek tersebut dengan tidak membalikkan objek tersebut.
- e. Tiap pasangan siswa mengerjakan tugas yang terdapat didalam objek, dengan waktu selama 10 menit.
- f. Setelah selesai, tiap pasangan siswa untuk membalikkan objek tadi, bagi pasangan yang mendapatkan tulisan *POISON* dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab objek tersebut dengan benar.
- g. Sebagai hukuman, pasangan yang kalah menuliskan 1 contoh yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.
- h. Siswa membuat kesimpulan.

John Dabell menjelaskan keunggulan strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* adalah sebagai berikut :

---

<sup>7</sup> Shlomo Sharan, *Loc. Cit.*

1. Meningkatkan kemampuan berpikir dan bekerja secara matematis.
2. Meningkatkan konsentrasi.
3. Meningkatkan perilaku positif terhadap matematika.
4. Mempelajari matematika dalam lingkungan yang mendukung daya pikir dan menyenangkan.
5. Membangun kepercayaan diri siswa dalam pelajaran matematika, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

## 6 Hasil Belajar

Muhibbin Syah menjelaskan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murit, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangible* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.<sup>9</sup>

Nashar menyatakan hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku dalam

---

<sup>8</sup> John Dabell, *Loc.Cit.*

<sup>9</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008, hlm. 216

belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa.<sup>10</sup>

Abdorrahkman Gintings menambahkan hasil belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan guru.<sup>11</sup>

Purwanto menjelaskan hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk dari tujuan pengajarannya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Sedangkan hasil belajar matematika dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes.<sup>12</sup>

Berdasarkan teori sebelumnya, dapat dipahami hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Sedangkan hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes setelah penerapan

---

<sup>10</sup> Nashar, *Loc.Cit.*

<sup>11</sup> Abdorrahkman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniro, 2008, hlm. 87

<sup>12</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 44

strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* pada siklus I dan siklus II.

## 7 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar

Muhibbin Syah menyatakan bahwa secara global factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- a. Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>13</sup>

Aunurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar siswa disamping ditentukan oleh faktor-faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah: 1) ciri khas/karakteristik siswa, 2) Sikap terhadap belajar, 3) Motivasi belajar, 4) Konsentrasi belajar, 5) Mengolah bahan belajar, 6) Menggali hasil belajar, 7) Rasa percaya diri, dan 8) Kebiasaan belajar.<sup>14</sup> Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor yang ada di luar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah :

- a. Faktor Guru, dalam ruang lingkupnya guru dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya. Keterampilan yang dimaksud adalah : a) Memahami peserta didik, b) merancang pembelajaran, c) melaksanakan pembelajaran, d) merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, dan e) mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

<sup>13</sup> Muhibbin Syah, *Op.Cit*, hlm. 144

<sup>14</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 177-185

- b. Faktor Lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.
- c. Kurikulum Sekolah, dalam rangkaian proses pembelajaran di sekolah, kurikulum merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Sarana dan prasarana. Prasarana dan sarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keadaan gedung sekolah dan ruang kelas yang tertata dengan baik, ruang perpustakaan sekolah yang teratur, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium, tersedianya buku-buku pelajaran, media/alat bantu belajar merupakan komponen-komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan-kegiatan belajar siswa.<sup>15</sup>

## 8 Hubungan Antara Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan *POISON* dengan Hasil Belajar

Muhibbin Syah menyatakan bahwa faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) merupakan faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor ini berupa upaya guru dalam menentukan dan memilih strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>16</sup> Atas dasar ini, peneliti akan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena permainan *POISON* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* membuat konsentrasi siswa lebih meningkat dalam belajar, dan siswa dapat berpikir dan bekerja secara matematis.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* merupakan salah satu

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm. 188-195

<sup>16</sup> Muhibbin Syah, *Loc. Cit.*

alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang selama ini cenderung rendah.

## B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah proposisi yang masih bersifat sementara dan masih harus diuji kebenarannya. Proposisi adalah asumsi atau pernyataan tentang suatu konsep.<sup>17</sup> Berdasarkan uraian di atas, maka asumsi peneliti dalam penelitian ini adalah melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, maka hasil belajar matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dapat ditingkatkan.

## C. Penelitian yang Relevan

Setelah membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian yang relevan itu diantaranya adalah :

- 1 Penelitian yang dilakukan oleh Leni Marlina pada tahun 2008 dengan judul **“Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Everyone is a Teacher Here Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 002 Kabun Kecamatan Kabun Kabupaten Rokan Hulu”**. Dari hasil observasi pada siklus pertama yang menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada Siklus I hanya mencapai skor 89 yaitu dalam kriteria rendah, dengan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 49.4%.

---

<sup>17</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004, hlm. 13

Sedangkan hasil pengamatan motivasi belajar pada siklus II mencapai skor 142 dengan rata-rata 78.9%.

- 2 Penelitian yang dilakukan oleh Nurbaiti pada tahun 2007 dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Struktural *Think Pair Share* untuk meningkatkan Minat belajar matematika siswa Kelas IVB SD Negeri 015 Marpoyan Damai Pekanbaru”**. Dari hasil observasi pada siklus pertama yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa pada Siklus I hanya mencapai skor 153 yaitu dalam kriteria tinggi, dengan rata-rata minat belajar sebesar 72.9%. Sedangkan hasil pengamatan minat belajar pada siklus II mencapai skor 179 (dalam kriteria sangat tinggi), dengan rata-rata 83.8%.
- 3 Penelitian yang dilakukan oleh Rostina pada tahun 2008 dengan judul **“Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika pada siswa kelas III SD Negeri 033 Bangkinang”**. Dari hasil observasi pada siklus I yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada Siklus I hanya mencapai skor 175 yaitu dalam kriteria rendah, dengan rata-rata aktivitas siswa sebesar 39,4%. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II mencapai skor 270 (dalam kriteria tinggi), dengan rata-rata 60,8%.

#### **D. Indikator Keberhasilan**

##### **1 Indikator Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan *POISON* Oleh Guru**

Indikator aktivitas guru melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:



- a. Guru memberikan pengantar pelajaran secara singkat.
- b. Guru meminta siswa duduk dalam berpasangan
- c. Guru meminta tiap pasangan mengambil 1 objek yang terletak di atas meja.
- d. Guru meminta tiap pasangan membuka objek tersebut dengan tidak membalikkan objek tersebut.
- e. Guru meminta tiap pasangan mengerjakan tugas yang terdapat didalam objek, dengan waktu selama 10 menit.
- f. Setelah selesai, guru meminta tiap pasangan untuk membalikkan objek tadi, bagi pasangan yang mendapatkan tulisan *POISON* dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab objek tersebut dengan benar.
- g. Sebagai hukuman, guru meminta pasangan yang kalah menuliskan 1 contoh yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.
- h. Guru meminta Siswa membuat kesimpulan

Aktivitas guru melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* dikatakan berhasil minimal berada pada interval 70-89%. Artinya dengan interval tersebut, aktivitas guru tergolong sempurna.

## **2 Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan *POISON***

Indikator aktivitas belajar siswa melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran secara singkat.
- b. Siswa duduk dalam berpasangan

- c. Tiap pasangan siswa mengambil 1 objek yang terletak di atas meja guru.
- d. Tiap pasangan siswa membuka objek tersebut dengan tidak membalikkan objek tersebut.
- e. Tiap pasangan siswa mengerjakan tugas yang terdapat didalam objek, dengan waktu selama 10 menit.
- f. Setelah selesai, tiap pasangan siswa untuk membalikkan objek tadi, bagi pasangan yang mendapatkan tulisan POISON dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab objek tersebut dengan benar.
- g. Sebagai hukuman, pasangan yang kalah menuliskan 1 contoh yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.
- h. Siswa membuat kesimpulan

Aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* dikatakan berhasil minimal berada pada interval 70-89%. Artinya dengan interval tersebut, aktivitas siswa tergolong tinggi.

### 3 Indikator Hasil Belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan.<sup>18</sup> Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 65. Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

---

<sup>18</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 257

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2010-2011 dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan Permainan *POISON* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel. Sebagai variabel bebas (*independent*) adalah penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, dan Sebagai variabel terikat (*dependent*) adalah hasil belajar matematika.

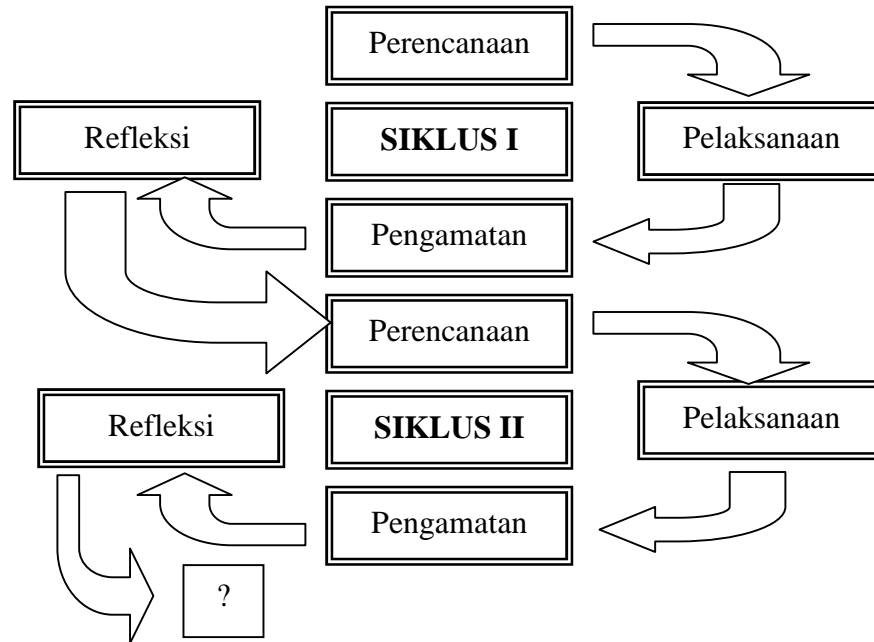
##### **B. Tempat Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, khususnya pada kelas V. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran Matematika.

##### **C. Rancangan Tindakan**

Waktu penelitian ini dilaksanakan bulan Maret 2011 hingga Juni 2011. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang

dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Adapun daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto.<sup>1</sup> adalah sebagai berikut :



## 1 Perencanaan /Persiapan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- Menyusun soal ulangan
- Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada setiap pertemuan.

<sup>1</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, hlm. 16

## 2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dengan menerapkan langkah-langkah strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, sebagai berikut:

- a. Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran secara singkat.
- b. Siswa duduk dalam berpasangan
- c. Tiap pasangan siswa mengambil 1 objek (berupa soal) yang terletak di atas meja guru.
- d. Tiap pasangan siswa membuka objek tersebut dengan tidak membalikkan objek tersebut.
- e. Tiap pasangan siswa mengerjakan tugas yang terdapat didalam objek, dengan waktu selama 10 menit.
- f. Setelah selesai, tiap pasangan siswa untuk membalikkan objek tadi, bagi pasangan yang mendapatkan tulisan *POISON* dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab objek tersebut dengan benar.
- g. Sebagai hukuman, pasangan yang kalah menuliskan 1 contoh yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.
- h. Siswa membuat kesimpulan

## 3 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung di kelas. Dalam penelitian ini yang membantu penulis dalam melakukan observasi adalah guru mata pelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan

Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang telah diberikan.

#### **4 Refleksi**

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan, jika dalam suatu siklus terdapat kekurangan yang menyebabkan hasil belajar Matematika siswa belum meningkat maka akan dilakukan perbaikan, proses pembelajarannya akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

### **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **1 Jenis Data**

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari :

##### **a. Data Kualitatif**

Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengamatan aktivitas guru dan hasil pengamatan aktivitas siswa.

##### **b. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil tes kemampuan membaca pemahaman.

#### **2 Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini terdiri dari :

##### **a. Observasi**

- 1) Untuk mengamati aktivitas guru selama pembelajaran penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*.

- 2) Untuk mengamati aktivitas Siswa selama pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*.

b. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif. Tes formatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Tes formatif dalam penelitian ini berupa ulangan harian I, dan ulangan harian II yang berbentuk essay.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana, serta kurikulum yang digunakan.

## E. Teknik Analisis Data

### 1 Aktivitas Guru

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase<sup>2</sup>, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

---

<sup>2</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm.

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria penilaian yaitu sangat sempurna, sempurna, cukup sempurna, kurang sempurna dan tidak sempurna. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:<sup>3</sup>

Tabel 1.

Kategori Aktivitas Guru

NO	Interval	Kategori
1	90 sd 100	Sangat Sempurna
2	70 sd 89	Sempurna
3	50 sd 69	Cukup Sempurna
4	30 sd 49	Kurang Sempurna
5	10 sd 29	Tidak Sempurna

## 2 Aktivitas Belajar Siswa

Pada lembaran observasi, setiap siswa melakukan aktivitas diberi kode “Ya”, sedangkan siswa yang tidak melakukan aktivitas diberi kode “Tidak”. interval dan kategori aktivitas siswa adalah sebagai berikut.<sup>4</sup>

Tabel 3.

Kategori Aktivitas Siswa

NO	Interval	Kategori
1	90 sd 100	Sangat Tinggi
2	70 sd 89	Tinggi
3	50 sd 69	Cukup Tinggi
4	30 sd 49	Kurang Tinggi
5	10 sd 29	Tidak Tinggi

<sup>3</sup> Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, hlm. 416

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm. 416



### 3 Hasil Belajar

Ketuntasan belajar siswa pada setiap pembelajaran dan seluruh individu dihitung dengan rumus :

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Jumlah Skor yang dicapai Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan : KBSI = ketuntasan belajar siswa secara individu.<sup>5</sup>

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal dengan rumus <sup>6</sup> :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100\%$$

---

<sup>5</sup> Rusdin P, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Lanarka Pibilisher, 2007, hlm. 74

<sup>6</sup> Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004, hlm. 24

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya Sekolah**

SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar merupakan suatu lembaga pendidikan dasar yang berada di dusun karangan tinggi desa Kuapan. Desa Kuapan mempunyai 2 SD yaitu SD Negeri 002 dan SD Negeri 010 Kuapan yang berada di dusun Kuapan. SD Negeri 002 Kuapan berdiri pada tahun 1961 yang pada mulanya berada di Kecamatan Kampar yang namanya dahulu SD Negeri 003 Kampar dengan kepala sekolah Bapak Saleh. Oleh karena pesatnya perkembangan masyarakat di daerah tersebut, pada tahun 1990 Kecamatan Kampar dimekarkan menjadi 2 Kecamatan yaitu Kecamatan Kampar dan Kecamatan Tambang.

SD Negeri 030 Kampar berada di wilayah Kecamatan Tambang dengan perubahan nama yaitu SD Negeri 009 Kuapan dengan kepala sekolah Bapak Anishar yang memimpin sampai tahun 2004.<sup>1</sup>

Pada tahun 2004 sampai 2006 SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dipimpin oleh Bapak Marulis, kemudian pada tahun 2006 sampai sekarang dipimpin oleh Bapak Marzai Ahmad S. Pd. I., yang pada awalnya sebagai seorang guru Agama Islam di SDN 002 Kuapan dari tahun 1987 sampai tahun 2000. SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar merupakan induk

---

<sup>1</sup> TU SD Negeri 009 Kuapan Kecamatan Tambang, Tanggal 17 April, 2009.

dari SDN 010 Kuapan, dimana tempat guru-guru mengadakan KKG untuk meningkatkan mutu dan ilmu pengetahuan.

Pada umumnya guru SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar berasal dari desa Kuapan, Desa Koto Perambahan dan desa Kampar, yaitu desa-desa tetangga dari desa kuapan.

Adapun SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, setelah diadakan Akreditasi oleh Dispora Kabupaten Kampar pada tahun 2007, maka hasil penilainnya termasuk baik.

## **2. Visi dan Misi**

### **a. Visi**

Adapun Visi SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar adalah sebagai berikut :

- a) Unggul dibidang prestasi belajar
- b) Unggul dibidang akhlak
- c) Taat menjalankan ibadah
- d) Berprestasi dibidang olah raga dan kesenian<sup>2</sup>

### **b. Misi**

Adapun Misi SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar adalah sebagai berikut :

- a) Melaksanakan KBM secara efektif dan efisien
- b) Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran

---

<sup>2</sup> TU SD Negeri 009 Kuapan Kecamatan Tambang

- c) Membiasakan siswa untuk gemar menjalankan ibadah dan berbudi pekerti yang baik.
- d) Membina dan melatih olah raga dan kesenian.
- e) Menumbuhkan minat baca siswa melalui perpustakaan sekolah.<sup>3</sup>

### **3. Keadaan Guru dan Murid**

#### **a. Keadaan Guru**

Guru yang mengajar pada SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar sebagian besar adalah guru-guru yang diangkat oleh pemerintahan pusat (PNS) sebanyak 12 orang, dan guru kontrak sebanyak 4 orang serta guru honor komite sekolah sebanyak 3 orang, untuk lebih jelas tentang keadaan guru yang mengajar di SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel berikut :

---

<sup>3</sup> TU SD Negeri 009 Kuapan Kecamatan Tambang

**Tabel IV.1**  
Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan  
Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

No	Nama	NIP	Jenis Kelamin	Jabatan	Keterangan
1	Marzai Ahamad, S. Pd I	19561203 197802 1 004	Laki-Laki	Kepala Sekolah	PNS
2	Zahera	19550604 197510 2 001	Perempuan	Guru Bidang Studi	PNS
3	H. Rosma, S. Pd I	19541225 198101 2 001	Perempuan	Guru Agama	PNS
4	Deer	19591231 198210 1 008	Laki-Laki	Wali Kelas II	PNS
5	Syamsimar	19611006 198210 2 003	Perempuan	Wali Kelas I	PNS
6	Misalim	19610101 198807 1 001	Laki-Laki	Guru Penjas	PNS
7	Rosmainar, S. Pd, sd	19660415 199810 2 001	Perempuan	Wali Kelas VI	PNS
8	Khairunas	19681231 200060 2 001	Laki-Laki	Guru Bidang Studi	PNS
9	Damhuri	19561231 198812 1 003	Laki-Laki	Penjaga Sekolah	PNS
10	Faridah, A. Ma, Pd	19691209 200801 2 007	Perempuan	Wali Kelas V	PNS
11	Muzdhalifah, A. Ma	19820104 200801 2 007	Perempuan	Wali Kelas IV A	PNS
12	Linda Elvi Yanti, A. Ma	19811103 200801 2 014	Perempuan	Wali Kelas III B	PNS
13	Efendi Darussalam	-	Laki-Laki	Wali Kelas IV B	Guru Bantu Daerah
14	Nuraisyah	-	Perempuan	Guru Bahasa Inggris	Guru Bantu Daerah
15	Astomo Ardi	-	Laki-Laki	Guru Penjas	Guru Bantu Provinsi
16	Elvi Tuti. N	-	Perempuan	Wali Kelas III A	Guru Bantu Provinsi
17	Abdul Rahim, A. Ma	-	Laki-Laki	Guru Bidang Studi	Guru Hohor Komite
18	Rina Liza. D	-	Perempuan	Guru Bidang Studi	Guru Hohor Komite
19	Mariama	-	Perempuan	Guru Bidang Studi	Guru Hohor Komite

Sumber Data : SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang

#### **b. Keadaan Murid**

Sebagai sarana utama dalam pendidikan murid merupakan sistem pendidikan dibimbing dan dididik agar mencapai kedewasaan yang bertanggung jawab oleh pendidik. Adapun jumlah seluruh murid di SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel IV.2**  
Keadaan Murid Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang  
Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2010/2011

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	I	14	17	31
2	II	14	12	26
3	III a	12	7	19
4	III b	12	5	17
5	IV a	13	8	21
6	IV b	13	7	20
7	V	14	16	30
8	VI	14	18	32
Total	8	92	90	196

Sumber Data : SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang

### **c. Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana merupakan komponen pokok yang sangat penting guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, tanpa sarana dan prasarana yang memadai pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal, secara garis besar sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar adalah sebagai berikut :

**Tabel IV.3**  
**Sarana Dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan**  
**Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar**

No	Jenis Ruang	Jumlah Unit	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Majelis Guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang Pustaka	1	Baik
5	Ruang Olah Raga	1	Baik
6	Toilet	2	Baik
7	Ruang Belajar	8	Baik
8	Ruang UKS	1	Baik

Sumber Data : SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang

#### **d. Kurikulum dan Proses Pembelajaran**

Kurikulum yang dipakai di SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar adalah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang berisikan mata pelajaran sebagai berikut :

- a) Pendidikan Agama Islam
- b) PPKn
- c) Bahasa Indonesia
- d) Matematika
- e) IPA / Sains
- f) IPS
- g) Bahasa Inggris
- h) Arab Melayu
- i) KTK
- j) Kebudayaan Daerah

## B. Hasil Penelitian

### 1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Setelah menganalisis hasil ulangan yang dilakukan pada sebelum tindakan, diketahui bahwa secara individu siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65 hanya adalah 13, sedangkan ketuntasan siswa secara klasikal hanya mencapai 50,00%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel. IV. 4**  
Hasil Belajar Siswa Pada Sebelum Tindakan

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Sebelum Tindakan	26	13(50,00%)	13 (50,00%)

Sumber : Hasil Tes, 2011

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada sebelum tindakan hanya 13 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah  $\frac{13}{26} \times 100\% = 50,00\%$ . Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah  $\frac{13}{26} \times 100\% = 50,00\%$ . Dengan demikian ketuntasan siswa pada sebelum tindakan secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Oleh karena itu, melalui penelitian ini peneliti akan meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*. Untuk lebih jelas tindakan yang dilakukan sebagai berikut.



## **2 Hasil Penelitian Siklus I**

### **a. Persiapan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyusun soal ulangan
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada setiap pertemuan.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan Siklus I untuk pertemuan pertama pada tanggal 26 April 2011, pertemuan kedua tanggal 28 April 2011, dan pertemuan ketiga pada tanggal 03 Mei 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dimana dalam satu minggu terdapat dua kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

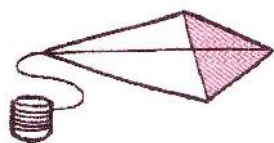
Materi yang dibahas adalah bangun datar. Indikator pada pertemuan 1 adalah mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar persegi panjang dan persegi, dan mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar segitiga, jajar genjang dan trapesium. Indikator pada pertemuan 2 adalah mengidentifikasi sifat-sifat

bangun datar belah ketupat dan layang-layang, dan memberikan contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari. Dan indikator pada pertemuan 3 adalah menggambar bangun datar persegi panjang, persegi, segitiga, jajar gejang, trapesium, belah ketupat dan layang-layang.

Pelaksanaan tindakan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* digambarkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran. Untuk lebih jelas gambaran kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan awal : 10 Menit

- a). Pembelajaran dibuka dengan membaca doa secara bersama-sama.
- b). Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang dicapai adalah siswa dapat menjelaskan sifat-sifat bangun datar persegi panjang dan persegi, dapat menjelaskan sifat-sifat bangun datar segitiga, jajar gejang dan trapezium, dapat menjelaskan sifat-sifat bangun datar belah ketupat dan layang-layang, dan dapat memberikan contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
- c). Guru memotivasi siswa dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya sebagai berikut :



- d). Siswa mendengarkan guru mengulang pelajaran yang telah lalu dengan memberikan satu soal kepada siswa tentang materi yang lalu.

Contoh soal : Sebutkan sifat-sifat bangun datar persegi.

- e). Siswa mendengarkan guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2) Kegiatan inti : 45 Menit**

- a) Guru memberikan pengantar pelajaran secara singkat.
- b) Guru meminta siswa duduk dalam berpasangan.
- c) Guru meminta tiap pasangan mengambil 1 objek yang terletak di atas meja guru.
- d) Siswa bersama pasangan diminta membuka objek tersebut dengan tidak membalikkan objek tersebut.
- e) Siswa bersama pasangannya diminta mengerjakan tugas yang terdapat didalam objek, dengan waktu selama 10 menit.
- f) Setelah selesai, guru meminta tiap pasangan untuk membalikkan objek tadi, bagi pasangan yang mendapatkan tulisan POISON dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab objek tersebut dengan benar.
- g) Sebagai hukuman, pasangan yang kalah menuliskan 1 contoh yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.
- h) Guru meminta siswa membuat kesimpulan.

### 3) Kegiatan akhir : 15 Menit

- a) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami
- b) Pelajaran di akhiri dengan memberi soal evaluasi.

#### c. Observasi (Pengamatan) Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, maka hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan pertama, kedua dan pertemuan ketiga) dapat disajikan dibawah ini.

**Tabel IV.5**  
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 1 (Siklus I )

PERTEMUAN	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
1	YA	4	50.00%	Cukup Sempurna
	TIDAK	4	50.00%	Cukup Sempurna
RATA-RATA PERTEMUAN I			50.00%	Cukup Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.5, alternatif “Ya” aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 1 adalah 4 dengan persentase 50,0%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 4 dengan persentase 50,0%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi “Cukup Sempurna”, karena 50,0% berada pada interval 50-69%. Hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.6**  
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 2 (Siklus I )

PERTEMUAN	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
II	YA	5	62.50%	Cukup Sempurna
	TIDAK	3	37.50%	Kurang Sempurna
RATA-RATA PERTEMUAN II			62.50%	Cukup Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.6, alternatif “Ya” aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 2 adalah 5 dengan persentase 62,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 3 dengan persentase 37,5%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 2 ini berada pada klasifikasi “Cukup Sempurna”, karena 62,5% berada pada interval 50-69%. Hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 3 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV.7**  
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 3 (Siklus I )

PERTEMUAN	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
III	YA	6	75.00%	Sempurna
	TIDAK	2	25.00%	Tidak Sempurna
RATA-RATA PERTEMUAN III			75.00%	Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.7, alternatif “Ya” aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 3 adalah 6 dengan persentase 75,0%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 2 dengan persentase 25,0%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 3 ini berada pada klasifikasi “Sempurna”, karena 75,0% berada pada interval 70-89%. Maka rekapitulasi aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I (pertemuan 1, 2, dan 3) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.8**  
Aktivitas Guru Pada Siklus I  
(Pertemuan 1, 2, Dan 3)

SIKLUS	PERTEMUAN	PERSENTASE	KATEGORI
I	Pertemuan I	50.00%	Cukup Sempurna
	Pertemuan II	62.50%	Cukup Sempurna
	Pertemuan III	75.00%	Sempurna
RATA-RATA SIKLUS I		62.50%	Cukup Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV.8, alternatif “Ya” aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) adalah 15 dengan persentase 62,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 9 dengan persentase 37,5%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) ini berada pada klasifikasi “Cukup Sempurna”, karena 62,5% berada pada interval 50-69%.

Kelemahan-kelemahan aktivitas guru pada siklus I sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Setelah di bahas dan di analisis bersama observer, maka hasil observasi aktivitas siswa pada siklus pertama adalah :

**Tabel IV. 9**  
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 1 (Siklus I)

PERTEMUAN	PENILAIAN	JUMLAH	PERSENTASE AKTIVITAS
1	YA	128	61.5%
	TIDAK	80	38.5%
RATA-RATA PERTEMUAN 1			61.5%
KATEGORI			CUKUP TINGGI

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV. 9, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 1 adalah 128 dengan persentase 61,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 80 dengan persentase 38,5%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi “Cukup Tinggi” karena 61,5% berada pada interval 50%-69%. Sedangkan aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 2 dapat dilihat tabel berikut.

**Tabel IV. 10**  
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 2 (Siklus I)

PERTEMUAN	PENILAIAN	JUMLAH	PERSENTASE AKTIVITAS
2	YA	132	63.5%
	TIDAK	76	36.5%
RATA-RATA PERTEMUAN 2			63.5%
KATEGORI			CUKUP TINGGI

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV. 10, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 2 adalah 132 dengan persentase 63,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 76 dengan persentase 36,3%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 2 ini berada pada klasifikasi “Cukup Tinggi” karena 63,5% berada pada rentang 50%-69%. Sedangkan aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 3 dapat dilihat tabel berikut.

**Tabel IV. 11**  
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 3 (Siklus I)

PERTEMUAN	PENILAIAN	JUMLAH	PERSENTASE AKTIVITAS
3	YA	140	67.3%
	TIDAK	68	32.7%
RATA-RATA PERTEMUAN 3			67.3%
KATEGORI			CUKUP TINGGI

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011



Berdasarkan tabel IV.11, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 3 adalah 140 dengan persentase 67,3%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 68 dengan persentase 32,7%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 3 ini berada pada klasifikasi “Cukup Tinggi” karena 67,3% berada pada rentang 50%-69%. Sedangkan rekapitulasi aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV. 12**  
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada  
Pertemuan 1, 2 Dan 3 (Siklus I)

SIKLUS	PERTEMUAN	PERSENTASE AKTIVITAS	KATEGORI
I	Pertemuan 1	61.54%	Cukup Tinggi
	Pertemuan 2	63.46%	Cukup Tinggi
	Pertemuan 3	67.31%	Cukup Tinggi
RATA-RATA SIKLUS I		64.10%	Cukup Tinggi

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel rekapitulasi, rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) adalah 64,10%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan metode strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) ini berada pada klasifikasi “Cukup Tinggi” karena 64,1% berada pada interval 50%-69%.

#### d. Refleksi Siklus I

Setelah Pelaksanaan tindakan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang. Hasil tes siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel IV.13.

**Tabel. IV. 13**

Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan  
Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Pada Siklus I

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
SIKLUS I	26	18 (69,23%)	8 (30,77%)

Sumber : Hasil Tes, 2011

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I hanya 18 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah  $\frac{18}{26} \times 100\% = 69,23\%$ . Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah  $\frac{8}{26} \times 100\% = 30,77\%$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar pada mata pelajaran matematika di siklus I secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat diketahui penyebab ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, disebabkan ada beberapa

kelemahan aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, yaitu sebagai berikut:

- 1) **Pada aspek 1.** Guru memberikan pengantar pelajaran. Hasil pengamatan aspek pertama ini guru hanya 1 kali melaksanakannya, disebabkan guru takut waktu tidak mencukupi ketika siswa mengerjakan tugas. Sehingga materi pelajaran masih terasa sulit dipahami siswa.
- 2) **Pada aspek 2.** Guru meminta siswa duduk dalam berpasangan. Hasil pengamatan aspek pertama ini guru tidak pernah melaksanakannya. Sehingga siswa mencari pasangan masing-masing tanpa perintah dari guru, ini membuat kelas menjadi ribut.
- 3) **Pada aspek 8.** Guru meminta siswa membuat kesimpulan. Hasil pengamatan aspek pertama ini guru tidak pernah dilaksanakan.
- 4) Kurangnya guru mengawasi ketika tiap pasangan mengerjakan tugas yang terdapat dalam objek, sehingga masih terdapat siswa yang menyontek dengan pasangan yang lain.
- 5) Kelemahan aktivitas guru yang lain adalah kurangnya guru menerangkan cara kerja strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*., dalam penerapannya masih terdapat siswa yang merasa kebingungan.

### **3 Hasil Penelitian Siklus II**

#### **a. Persiapan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyusun soal ulangan
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan observer pada siklus I, diketahui upaya-upaya yang dilakukan pada siklus II adalah :

- 1) Akan memberikan pengantar pelajaran, agar materi pelajaran dapat dipahami siswa dengan baik dan dapat mengerjakan tugas dengan benar.
- 2) Akan meminta siswa duduk dalam berpasangan, agar kelas menjadi tenang dan tidak ribut.
- 3) Akan meningkatkan pengawasan ketika tiap pasangan mengerjakan tugas yang terdapat dalam objek, agar siswa tidak menyontek dengan pasangan yang lain.
- 4) Akan menerangkan cara kerja strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* secara detail lagi, agar dalam penerapannya tidak terdapat siswa yang merasa kebingungan lagi.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan Siklus II untuk pertemuan keempat pada tanggal 05 Mei 2011, pertemuan kelima tanggal 10 Mei 2011, dan pertemuan keenam pada tanggal 12 Mei 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan

jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dimana dalam satu minggu terdapat dua kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Materi yang dibahas adalah bangun ruang. Indikator pada pertemuan 4 adalah menyebutkan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok, dan menyebutkan sifat-sifat tabung dan kerucut. Indikator pada pertemuan 5 adalah menyebutkan sifat-sifat prisma dan limas, dan Memberikan contoh bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari. Dan indikator pada pertemuan 6 adalah menggambar bangun ruang balok, kubus, dan tabung dan sifat-sifatnya.

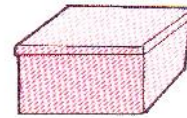
Pelaksanaan tindakan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II digambarkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran. Untuk lebih jelas gambaran kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **1) Kegiatan awal : 10 Menit**

- a). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang dicapai adalah siswa dapat menyebutkan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok, dapat menyebutkan sifat-sifat tabung dan kerucut, dapat menyebutkan sifat-sifat prisma dan limas, dapat memberikan contoh bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari, dan

dapat membuat gambar bangun ruang balok, kubus, dan tabung dari sifat-sifatnya.

- a). Guru memotivasi siswa dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya sebagai berikut :



- b). Guru mengulang pelajaran yang telah lalu dengan memberikan satu soal kepada siswa tentang materi yang lalu. Contoh soal : Sebutkanlah sifat-sifat prisma tegak segi empat.
- c). Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

## 2) Kegiatan inti : 45 Menit

- a) Guru memberikan pengantar pelajaran secara singkat.
- b) Guru meminta siswa duduk dalam berpasangan.
- c) Guru meminta tiap pasangan mengambil 1 objek yang terletak di atas meja guru.
- d) Guru meminta tiap pasangan membuka objek tersebut dengan tidak membalikkan objek tersebut.
- e) Guru meminta tiap pasangan mengerjakan tugas yang terdapat didalam objek, dengan waktu selama 10 menit.
- f) Setelah selesai, guru meminta tiap pasangan untuk membalikkan objek tadi, bagi pasangan yang mendapatkan tulisan POISON

dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab objek tersebut dengan benar.

g) Sebagai hukuman, pasangan yang kalah menuliskan 1 contoh yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

h) Guru meminta siswa membuat kesimpulan.

### 3) Kegiatan akhir : 15 Menit

a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami

b) Guru mengakhiri pelajaran dengan memberi soal evaluasi.

### c. Observasi (Pengamatan) Siklus II

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, maka hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan pertemuan 6) dapat disajikan dibawah ini.

**Tabel IV.14**  
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 4 (Siklus II )

PERTEMUAN	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
4	YA	7	87.50%	Sempurna
	TIDAK	1	12.50%	Tidak Sempurna
RATA-RATA PERTEMUAN 4			87.50%	Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.14, alternatif “Ya” aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 4 adalah 7 dengan persentase 87,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh

1 dengan persentase 12,5%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 4 ini berada pada klasifikasi “Sempurna”, karena 87,5% berada pada interval 70-89%. Hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 5 dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.15**  
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 5 (Siklus II )

PERTEMUAN	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
5	YA	7	87.50%	Sempurna
	TIDAK	1	12.50%	Tidak Sempurna
RATA-RATA PERTEMUAN 5			87.50%	Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.15, alternatif “Ya” aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 5 adalah 7 dengan persentase 87,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 1 dengan persentase 12,5%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 5 ini berada pada klasifikasi “Sempurna”, karena 87,5% berada pada interval 70-89%. Hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 6 dapat dilihat pada tabel berikut:



**Tabel IV.16**  
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 6 (Siklus II)

PERTEMUAN	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
6	YA	8	100.00%	Sangat Sempurna
	TIDAK	0	0.00%	Tidak Sempurna
RATA-RATA PERTEMUAN 6			100.00%	Sangat Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.16, alternatif “Ya” aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 6 adalah 8 dengan persentase 100,0%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 0 dengan persentase 0,0%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 6 ini berada pada klasifikasi “Sangat Sempurna”, karena 100,0% berada pada interval 90-100%. Maka rekapitulasi aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II (pertemuan 4, 5, dan 6) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV.17**  
Aktivitas Guru Pada Siklus II  
(Pertemuan 4, 5, Dan 6)

SIKLUS	PERTEMUAN	PERSENTASE	KATEGORI
II	Pertemuan 4	87.50%	Sempurna
	Pertemuan 5	87.50%	Sempurna
	Pertemuan 6	100.00%	Sangat Sempurna
RATA-RATA SIKLUS II		91.67%	Sangat Sempurna

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV.17, rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) adalah 91,67%. Maka aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) ini berada pada klasifikasi “Sangat Sempurna”, karena 91,67% berada pada interval 90-100%.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II telah terlaksana dengan baik. Hal ini sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam belajar. Setelah di bahas dan di analisis bersama observer, maka hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II adalah :

**Tabel IV. 18**  
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 4 (Siklus II)

PERTEMUAN	PENILAIAN	JUMLAH	PERSENTASE AKTIVITAS
4	YA	146	70.2%
	TIDAK	62	29.8%
RATA-RATA PERTEMUAN 4			70.2%
KATEGORI			Tinggi

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV. 18, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 4 adalah 146 dengan persentase 70,2%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 62 dengan persentase 29,8%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 4 ini berada pada klasifikasi “Tinggi” karena 71,6%

berada pada interval 70%-89%. Sedangkan aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 5 dapat dilihat tabel berikut.

**Tabel IV. 19**  
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 5 (Siklus II)

PERTEMUAN	PENILAIAN	JUMLAH	PERSENTASE AKTIVITAS
5	YA	154	74.0%
	TIDAK	54	26.0%
RATA-RATA PERTEMUAN 5			74.0%
KATEGORI			Tinggi

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV. 19, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 5 adalah 154 dengan persentase 74,0%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 54 dengan persentase 26,0%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 5 ini berada pada klasifikasi “Tinggi” karena 74,0% berada pada interval 70%-89%. Sedangkan aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 6 dapat dilihat tabel berikut.

**Tabel IV. 20**  
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 6 (Siklus II)

PERTEMUAN	PENILAIAN	JUMLAH	PERSENTASE AKTIVITAS
6	YA	170	81.7%
	TIDAK	38	18.3%
RATA-RATA PERTEMUAN 6			81.7%
KATEGORI			Tinggi

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV. 20, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 6 adalah 170 dengan persentase 81,7%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 38 dengan persentase 18,3%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada pertemuan 6 ini berada pada klasifikasi “Tinggi” karena 81,7% berada pada interval 70%-89%. Sedangkan rekapitulasi aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV. 21**  
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada  
Pertemuan 4, 5 Dan 6 (Siklus II)

SIKLUS	PERTEMUAN	PERSENTASE AKTIVITAS	KATEGORI
II	Pertemuan 4	70.19%	Tinggi
	Pertemuan 5	74.04%	Tinggi
	Pertemuan 6	81.73%	Tinggi
RATA-RATA SIKLUS II		75.32%	Tinggi

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel rekapitulasi, diketahui rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) adalah 75,32%. Maka aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) ini berada pada klasifikasi “Tinggi” karena 75,32% berada pada interval 70%-89%.

#### d. Refleksi Siklus II

Setelah Pelaksanaan tindakan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Hasil tes siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel IV.22.

**Tabel. IV. 22**  
Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan  
Kecamatan Tambang Pada Siklus II

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
SIKLUS II	26	23 (88,46%)	3 (11,54%)

Sumber : Hasil Tes, 2011

Dari tabel IV.22, dapat dilihat bahwa pada siklus II telah 23 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah  $\frac{23}{26} \times 100\% = 88,46\%$ . Sedangkan siswa

yang tidak tuntas secara klasikal adalah  $\frac{3}{26} \times 100\% = 11,54\%$ .

Memperhatikan hasil penelitian Siklus II yang dikemukakan di atas, maka

dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa kelas Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar pada mata pelajaran matematika di siklus II secara klasikal telah 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Yaitu dengan rata-rata ketuntasan sebesar 88,46%.

Meningkatnya aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, sangat mempengaruhi terhadap ketuntasan hasil belajar siswa. Sebagaimana diketahui ketuntasan hasil belajar siswa pada sebelum tindakan hanya mencapai 13 orang (50,00) siswa yang tuntas, sedangkan 13 orang siswa (50,00%) belum tuntas. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 18 orang (69,23%) siswa yang tuntas. Sedangkan 8 orang siswa (30,77%) belum tuntas. Sedangkan pada siklus II ketuntasan siswa telah melebihi 75%, yaitu dengan ketuntasan sebesar 88,46% atau sekitar 23 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus matematika yang diperoleh.

## **C. Pembahasan**

### **1. Aktivitas Guru**

Pada siklus I aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* tergolong “Cukup Sempurna”, dengan persentase 62,50% karena berada pada rentang 50%-69%. Sedangkan pada siklus II

aktivitas guru tergolong “Sangat Sempurna”, dengan persentase 91,67% karena berada pada interval 90%-100%. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel IV. 23  
Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I  
Dan Siklus II

SIKLUS	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
I	YA	15	62.50%	Cukup Sempurna
	TIDAK	9	37.50%	Tidak Sempurna
RATA-RATA SIKLUS I			62.50%	Cukup Sempurna
II	YA	22	91.67%	Sangat Sempurna
	TIDAK	2	8.33%	Tidak Sempurna
RATA-RATA SIKLUS II			91.67%	Sangat Sempurna

Sumber: Data Olahan, 2011

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dari rekapitulasi observasi yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa jumlah kumulatif pelaksanaan aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I alternatif jawaban “Ya” adalah 15 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{24} \times 100\%$$

$$P = \frac{1500}{24}$$

$$P = 62,50\% \text{ (Aktivitas Guru Siklus I)}$$

Sedangkan dari rekapitulasi observasi yang dipaparkan diatas, untuk pelaksanaan aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II diketahui mengalami peningkatan dengan alternatif jawaban “Ya” adalah 22 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

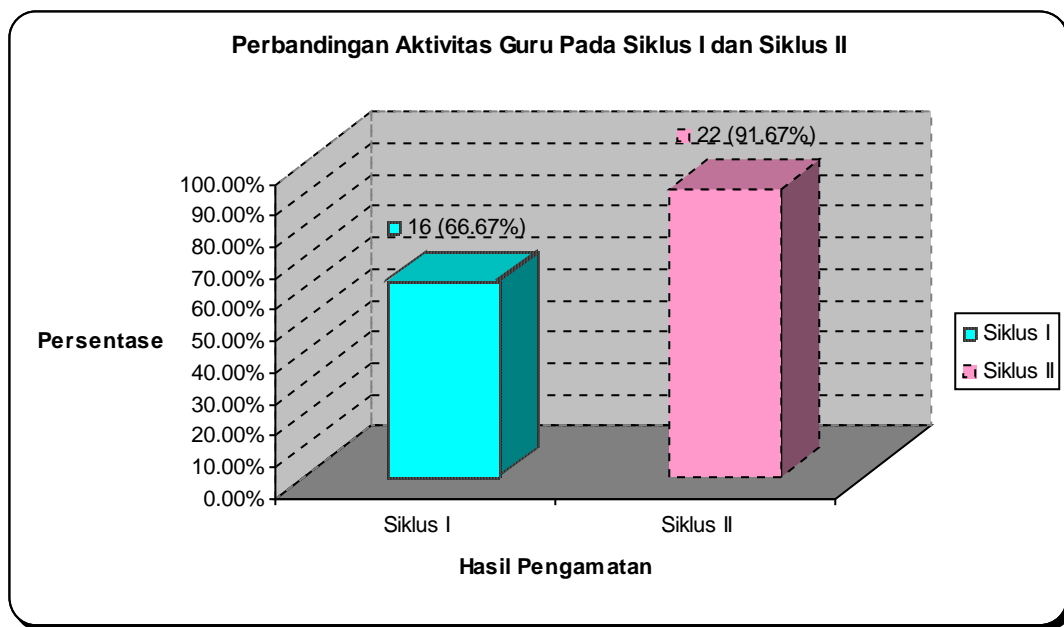
$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{24} \times 100\%$$

$$P = \frac{2200}{24}$$

$$P = 91,67\% \text{ (Aktivitas Guru Siklus II)}$$

Selanjutnya perbandingan persentase aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Gambar. 1

Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru  
Pada Siklus I, Dan Siklus II



## 2. Aktivitas Siswa

Selanjutnya aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* juga mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa tergolong “Cukup Tinggi” dengan persentase 65,4% berada pada rentang 50%-69%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 76,8% dengan kategori “Tinggi”, karena 76,8% berada pada rentang 70-89% Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut.

**Tabel IV.24**  
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I  
Dan Siklus II

SIKLUS	PENILAIAN	TERLAKSANA	PERSENTASE	KATEGORI
I	YA	133	64.10%	Cukup Tinggi
	TIDAK	75	35.90%	Kurang Tinggi
RATA-RATA SIKLUS I			64.10%	Cukup Tinggi
II	YA	157	75.32%	Tinggi
	TIDAK	51	24.68%	Tidak Tinggi
RATA-RATA SIKLUS II			75.32%	Tinggi

Sumber: Data Olahan, 2011

Data diatas diolah dengan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dari rekapitulasi observasi yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa jumlah kumulatif pelaksanaan aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus I alternatif jawaban “Ya” adalah 133 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{133}{208} \times 100\%$$

$$P = \frac{13300}{208}$$

$P = 65,4\%$  (**Aktivitas Siswa Siklus I**)

Sedangkan dari rekapitulasi observasi yang dipaparkan diatas, untuk pelaksanaan aktivitas siswa melalui dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* pada siklus II diketahui mengalami peningkatan dengan alternatif jawaban “Ya” adalah 157 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

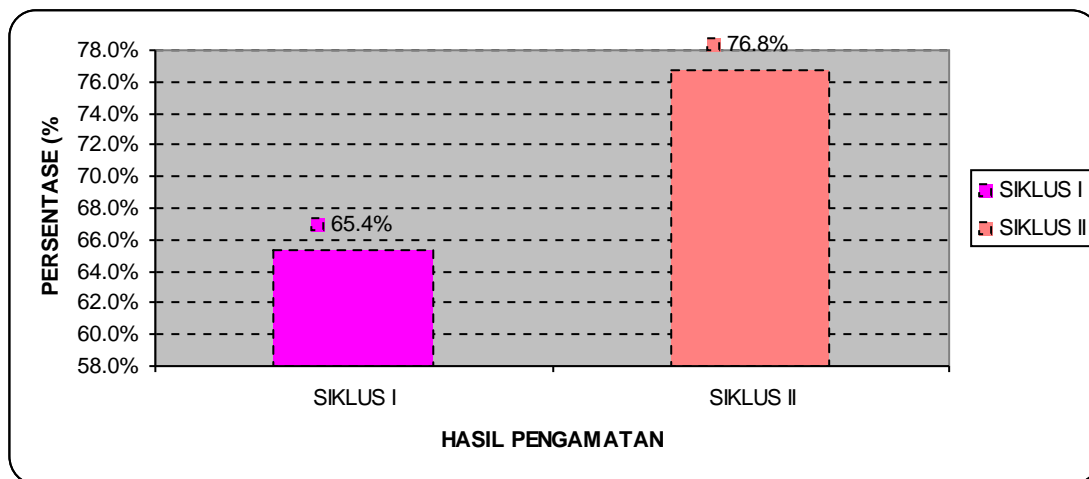
$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{157}{208} \times 100\%$$

$$P = \frac{15700}{208}$$

$P = 76,8\%$  (**Aktivitas Siswa Siklus II**)

Selanjutnya perbandingan persentase aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Gambar. 2

Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa  
Pada Siklus I, Dan Siklus II

### 3. Hasil Belajar

Perbandingan antara hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II secara jelas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

**Tabel IV. 25.**  
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa  
Dari Sebelum Tindakan, Siklus I, Dan Siklus II

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Sebelum Tindakan	26	13(50,00%)	13 (50,00%)
Siklus I	26	18 (69,23%)	8 (30,77%)
Siklus II	26	23 (88,46%)	3 (11,54%)

Sumber :Hasil Tes, 2011

Tabel IV.28 di atas, pada sebelum tindakan siswa yang tuntas secara keseluruhan adalah 13 orang siswa atau dengan persentase 50,00%, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{13}{26} \times 100\% \\
 &= 50,00\%
 \end{aligned}$$

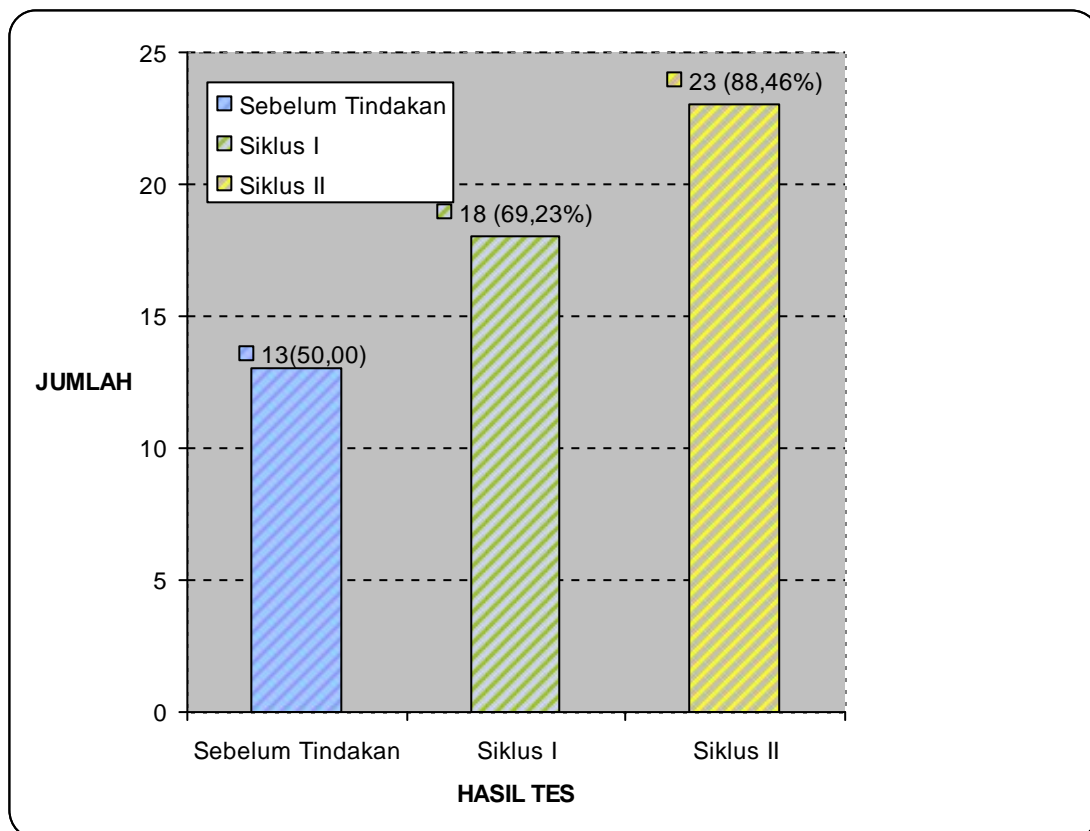
Setelah tindakan yaitu pada siklus I siswa yang tuntas secara keseluruhan adalah 18 orang siswa atau dengan persentase 69,23%, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{18}{26} \times 100\% \\
 &= 69,23\%
 \end{aligned}$$

Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas secara keseluruhan adalah 23 orang siswa atau dengan persentase 88,46%, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{23}{26} \times 100\% \\ &= 88,46\%\end{aligned}$$

Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada Siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada gambar histogram berikut ini:



Gambar. 3

Grafik Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Sebelum Tindakan, Siklusi, Dan Siklus II

Setelah melihat rekapitulasi hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, dan setelah tindakan (siklus I, dan siklus II) dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa setelah tindakan yaitu pada siklus II telah 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar siswa yang diperoleh.

#### **D. Pengujian Hipotesis**

Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti telah diuraikan, diketahui bahwa melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* secara benar maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika meningkat. Informasi ini membuktikan bahwa hipotesis peneliti yang berbunyi “Melalui strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, maka hasil belajar matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dapat ditingkatkan.” **Diterima.**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dengan langkah-langkah : 1) siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran secara singkat, 2) siswa duduk dalam berpasangan, 3) tiap pasangan siswa mengambil 1 objek yang terletak di atas meja guru, 4) tiap pasangan siswa membuka objek tersebut dengan tidak membalikkan objek tersebut, 5) tiap pasangan siswa mengerjakan tugas yang terdapat didalam objek, dengan waktu selama 10 menit, 6) setelah selesai, tiap pasangan siswa untuk membalikkan objek tadi, bagi pasangan yang mendapatkan tulisan *POISON* dinyatakan kalah, walaupun telah menjawab objek tersebut dengan benar, 7) sebagai hukuman, pasangan yang kalah menuliskan 1 contoh yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari, 8) siswa membuat kesimpulan.

Peningkatan hasil belajar matematika siswa pada sebelum tindakan hanya mencapai 13 orang (50,00) siswa yang tuntas, sedangkan 13 orang siswa (50,00%) belum tuntas. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 18 orang (69,23%) siswa yang tuntas. Sedangkan 8 orang siswa (30,77%) belum tuntas. Sedangkan pada siklus II ketuntasan siswa telah

melebihi 75%, yaitu dengan ketuntasan sebesar 88,46% atau sekitar 23 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas penulis memberi saran yang berhubungan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1 Guru matematika diharapkan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif dengan permainan *POISON*, karena dalam penerapannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2 Kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih dalam tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika demi kesempurnaan penelitian selanjutnya.
- 3 Agar siswa tidak mengeluh dalam mendapatkan soal *POISON*, maka guru mengacak lembaran kertas jawabannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrahkman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniro, 2008
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009
- Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta, Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006
- Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004
- Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia, 2004
- Etin Solihatin, *Kooperative Learning*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007
- Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004
- John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, Jakarta: Erlangga, 2009
- Martimis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008
- Mohamad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Depdiknas, 2005
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008
- Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008
- Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT.Refika Aditama, 2009
- Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press, 2004
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Richard L. Arends, *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009



Robert E. Slavin, *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media, 2008

Rusdin P, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Lanarka Pibilisher, 2007

Shlomo Sharan, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Imperium, 2009

Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007

Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008